

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Karya tugas akhir dari penulis adalah animasi 3D dengan durasi 5 menit berjudul “Light Up”. “Light Up” merupakan animasi yang menceritakan perjuangan dari seorang gadis dengan disabilitas untuk menjadi seorang penari. Animasi ini berlatar tempat Jakarta *post-apocalyptic*, Penulis akan membahas 2 *scene* dimana Aruna menari tarian Garuda Nuswantara untuk menunjukkan perjuangannya. Penelitian untuk tugas akhir ini menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara dengan hasil data kualitatif. Data yang diperoleh berupa dokumentasi tari sebagai referensi tari dan wawancara untuk mengetahui gerakan tari.

#### **3.2. Sinopsis**

Menceritakan mengenai Aruna seorang gadis yatim piatu yang bercita-cita menjadi penari tetapi tidak memiliki lengan bawah kiri sejak lahir. Kerusuhan di sekitar tempat tinggal Aruna merenggut nyawa orang tuanya dan menyebabkan luka bakar pada mukanya. Aruna berusaha membangun kepercayaan dirinya agar dapat menjadi seorang penari yang diterima oleh orang-orang di sekitarnya.

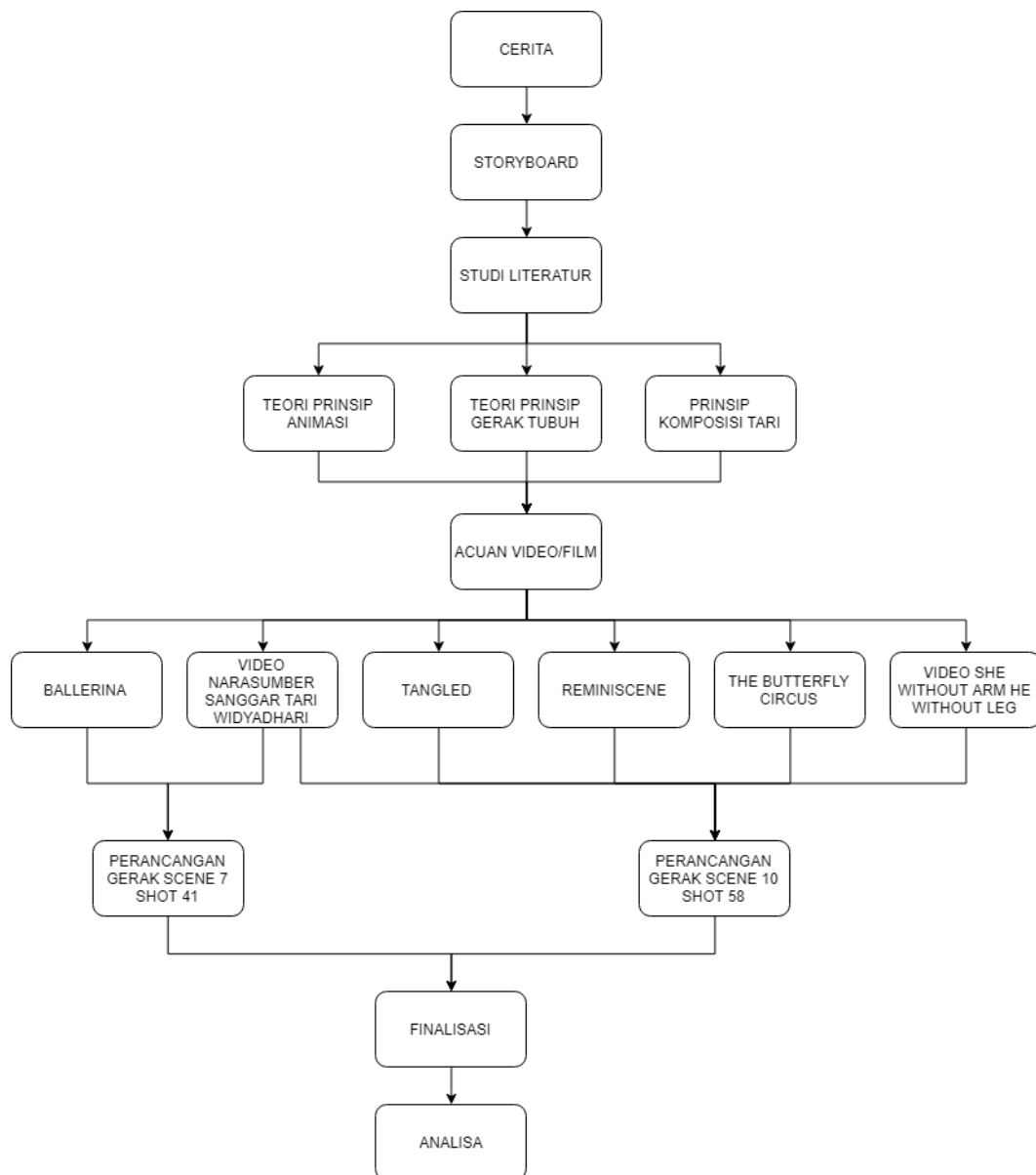
#### **3.3. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada *project* ini adalah sebagai *lead animator*, penulis bertanggung jawab untuk merancang, mengorganisir, dan mengevaluasi hasil animasi dari

kelompok. Penulis juga berperan sebagai *3D modeler* dan *texture artist* untuk *environment* serta menjadi *storyboard artist* dari animasi “Light Up”.

### **3.4. Tahapan Kerja**

Pertama-tama penulis melakukan *breakdown* cerita melalui *storyboard* dan *3D dimensional character* untuk menentukan bagaimana kepribadian tokoh Aruna yang memperjuangkan mimpinya. Untuk menunjukkan kepribadian Aruna melalui gerakan tubuh, maka akan dilakukan studi literatur mengenai *body language*, prinsip animasi, dan komposisi tari. Setelah menyesuaikan gerak tubuh dengan karakter Aruna maka akan digunakan video acuan sebagai referensi untuk memungkinkan karakter Aruna menari tarian Garuda Nuswantara. Video referensi yang digunakan adalah animasi Ballerina, Reminiscence, Tangled, short film The Butterfly Circus, video She Without Arm, He Without Leg, dan dari narasumber praktisi tari Garuda Nuswantara. Hasil studi diimplementasikan ke dalam perancangan gerak tubuh kemudian difinalisasi agar menjadi animasi 3D.



Gambar 3.4. Skematika perancangan  
(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.5. Konsep

Aruna merupakan gadis yang berkeinginan untuk menari, tetapi memiliki keterbatasan pada tubuhnya. Ia tidak memiliki lengan bawah kanan dan tangan kiri sehingga ada mekanisme gerak tubuh yang tidak berjalan pada Aruna. Pembahasan akan menggunakan dua *shot* yaitu *shot* 41 dimana Aruna menari dengan anggota tubuh lengkap lalu, *shot* 58 dimana Aruna menari tanpa lengan bawah dan tangan kiri.

#### 3.5.1. 3D Karakter Aruna

Tabel 3.5.1. 3D karakter Aruna  
(sumber: dokumentasi pribadi)

FISIOLOGI	SOSIOLOGI	PSIKOLOGI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Perempuan</li><li>• Usia 15 tahun</li><li>• Tinggi 155 cm</li><li>• Berat badan 43 kg</li><li>• Rambut dan mata hitam kecokelatan</li><li>• Muka agak bulat dan tirus</li><li>• Mata bulat</li><li>• Bulu mata panjang</li><li>• Hidung lebar dan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yatim piatu</li><li>• Pengangguran</li><li>• Tanpa edukasi</li><li>• Hobi menari</li><li>• Kemampuan akademis rata-rata</li><li>• Kemampuan dibidang olahraga dan kesenian di atas rata-rata</li><li>• Berasal dari keluarga Jawa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sabar</li><li>• Kalem</li><li>• Personal</li><li>• Lemah hati</li><li>• Pekerja keras</li><li>• Tertutup</li><li>• Ambisius</li></ul>

sedikit pesek <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rambut panjang diikat gaya <i>ponytail</i></li> <li>• Ada luka bakar di wajah bagian kanan</li> <li>• Tidak memiliki lengan bawah dan tangan kiri</li> <li>• Mengenakan kaos dengan celana pendek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkewarganegaraan Indonesia</li> </ul>	
--	--	--

### 3.5.2. Storyboard

#### 1. *Scene 7 Shot 41*

Menunjukkan gerakan Aruna menari dengan kedua anggota badan lengkap. Aruna memutar badan ke kiri dengan tumpuan pada kaki kiri. Pada saat memutar badan Aruna menyilangkan kedua tangannya dengan kedua lengan dalam posisi *extension*. Ketika putaran berhenti Aruna mengangkat kedua tangannya ke atas lalu mengayunkannya kebawah secara berlawanan. Dalam saat yang bersamaan dengan ayunan tangan, Aruna melompat dengan tumpuan kaki kanan sehingga terlihat seperti mengepakkan sayap.

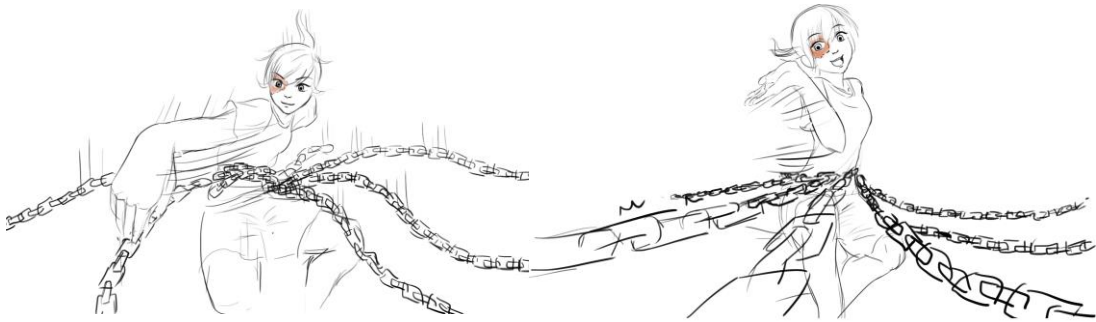


Gambar 3.5.2. *Scene 7 Shot 41*

(sumber: dokumentasi pribadi)

## 2. *Scene 10 Shot 58*

Menunjukkan gerakan Aruna yang menari tanpa lengan bawah dan tangan kiri. Pada *shot* ini Aruna kembali melakukan gerakan berputar ke kiri dengan menggunakan kaki kiri sebagai tumpuan. Karena tidak lagi memiliki tangan kiri, ketika badan berputar lengan kanan berada dalam posisi *flexion* dan tangan sejajar dengan bahu. Pada saat berputar posisi leher dan kepala Aruna sedikit menghadap tangan kanannya. Gerakan putaran diakhiri dengan kaki kanan menapak tanah dan kibasan lengan kanan seperti merentangkan sayap.



Gambar 3.5.2. *Scene 10 shot 58*

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.6. Acuan *Scene 7 Shot 41*



#### 1. Ballerina (2016)

Menceritakan mengenai seorang gadis yatim piatu bernama Félicie yang memiliki mimpi menjadi penari balet. Untuk mengejar mimpinya, Félicie kabur dari panti asuhan menuju Paris. Pada prosesnya, ia mengalami banyak halangan untuk menjadi penari balet karena merupakan seorang anak yatim piatu dan tidak memiliki *background* tari. Walaupun begitu Félicie tidak menyerah, dengan bantuan mentor dan temannya, Félicie berhasil tampil sebagai seorang penari balet.



Acuan yang diambil dari animasi ini adalah adegan ketika tokoh Félicie menari di dalam bar. Dalam adegan tersebut Félicie melakukan gerak mengayunkan lengan dari atas ke bawah sama seperti pergerakan tokoh Aruna pada *shot 41*. Gerak tersebut dijadikan acuan berdasarkan prinsip mekanisme

gerak tubuh, flexion dan extension dari pergerakan lengan. Berdasarkan teori prinsip animasi ada tiga prinsip yang dijadikan referensi. Pertama *staging fullbody* untuk menunjukkan kelengkapan tubuh. Kedua adalah *exaggeration*, bagaimana tokoh Félicie dapat meregangkan batang tubuhnya ke belakang lebih dari pada seharusnya. Kemudian prinsip *arcs* untuk menunjukkan *circular trajectory* pada pergerakan ayunan tangan.

Tabel 3.6. Adegan menari pada animasi Ballerina (2016)  
(Animasi Ballerina 2016)

Video	Keterangan
	<p>Félicie mengayunkan lengan kirinya yang dalam keadaan <i>flexion</i> menjadi <i>extension</i>, sejajar dengan bahu. Kaki kiri ia jadikan tumpuan untuk mendorong maju panggul dan batang tubuhnya.</p>
	<p>Félicie mengganti tumpuan kakinya dari kiri menjadi kanan. Lengan kiri diistirahatkan sehingga terayun ke arah badan.</p>



	<p>Lengan dan tangan kanan dalam posisi <i>extension</i>. Pada rentang <i>frame</i> ini kedua kaki Félicie sudah menapak pada meja.</p>
	<p>Kedua lengan Félicie yang semula dalam posisi <i>flexion</i> menjadi <i>extension</i>. Tumpuan badan didistribusikan pada kedua kaki. Batang tubuh dibusungkan ke depan dan kepala didongakkan ke atas.</p>





- *Staging*  
Aruna melakukan tarian ditempatkan ditengah dengan *eye-level shot fullbody* agar setiap gerakannya tubuh dapat terlihat.
- *Exaggeration*  
Félicie membuka tangan dimana kepala lebih didongak ke atas dan dada dibusungkan ke depan, menimbulkan kesan bahagia ketika ia sedang menari.
- *Arcs*  
Setiap mekanisme gerak tubuh dieksekusi dengan gerakan *circular* sehingga menimbulkan kesan natural



## 2. Narasumber Sanggar Tari Widyadhari

Konsep yang ingin ditunjukkan pada tari Garuda Nuswantara dapat terlihat dari gerakannya. Gerak pada tari Garuda Nuswantara adalah gerak non-representasional. Gerakannya menirukan karakteristik gerakan burung dan diimplementasikan dalam bentuk tarian sehingga menyerupai Garuda. Untuk menunjukkan konsep tersebut pada project animasi, penulis melakukan observasi pada Widya Irene Khofiyah, narasumber dan praktisi tari Garuda Nuswantara sebagai referensi.

Acuan yang diambil dari video ini adalah komposisi tari desain atas dan dinamika. Desain atas untuk membantu merancang gerak pada *shot* 41 dan 58 sementara dinamika diaplikasikan setelah penari melakukan gerakan putar. Video ini juga menjadi acuan berdasarkan teori mekanisme gerak tubuh untuk menjelaskan tumpuan kaki yang harus digunakan, posisi batang tubuh ketika melakukan putaran, dan bagaimana posisi lengan ketika mengikuti pergerakan batang tubuh.

Tabel 3.6. Gerakan tari Garuda Nuswantara berputar lalu melompat  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Video	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Atas/Pose Pada <i>frame</i> 71 penari melompat dan mengayunkan lengan dari bawah ke atas, seperti mengangkat sayap.</li> <li>• Dinamika Pada <i>frame</i> 61 ke 71, kesan kuat dan gagah ditunjukkan ketika melompat dan kedua tangan.</li> </ul>
	<p>Kaki kiri menjadi tumpuan saat panggul dan batang tubuh melakukan gerak putar. Kedua lengan, kaki kanan, dan leher mengikuti putaran tubuh hingga <i>frame</i> 31 dengan kecepatan yang berbeda (penerapan prinsip <i>follow through</i> dan <i>overlapping action</i>)</p>

	<p>Kedua lengan dalam posisi <i>extension</i> merapat kebawah hingga <i>frame</i> 46.</p> <p>Perlambatan terjadi pada perputaran tubuh dari <i>frame</i> 31 ke 46 (penerapan prinsip <i>slow-in</i> dan <i>slow-out</i>)</p>
	<p>Pada <i>frame</i> 61 penari mempersiapkan kuda-kuda untuk melompat, kedua lengan yang sebelumnya merapat menjadi terbuka. Pada <i>frame</i> 71 kaki kanan menjadi tumpuan untuk melompat, penari mengangkat kaki kiri dan mengayunkan tangan ke atas.</p> <p>Gerakan pada <i>frame</i> 61 mengindikasikan gerakan berikutnya pada <i>frame</i> 71 (penerapan prinsip <i>anticipation</i>)</p>



### 3.7. Acuan *Scene 10 shot 58*



#### 1. Reminiscence

Menceritakan mengenai Roxanne, seorang gadis yang datang ke kelas tari dan mengalami ketakutan dan kegelisahan. Roxanne merasa gelisah ketika ia menjadi pusat perhatian dan takut akan persepsi para penari lain terhadapnya. Ia menjadi tidak fokus dan tidak bisa menari dengan benar lalu terjatuh ke alam bawah sadarnya. Disana ia berusaha melepaskan diri dari kejaran partikel debu, perlambangan dari kemampuan tarinya.

Acuan yang diambil dari animasi ini adalah pergerakan dari tokoh Roxanne ketika ia ingin melepaskan diri dari partikel debu. Tokoh Roxanne banyak melakukan gerak putar sambil mengayunkan tangan ketika berusaha melepaskan diri, sama seperti tokoh Aruna yang ingin melepaskan diri dari ikatan rantai. Gerakan tersebut menjadi referensi desain pose untuk *shot 58*. Berdasarkan mekanisme gerak tubuhnya, referensi yang diambil adalah posisi lengan dalam keadaan flexion dan extension diakhir gerak putar tubuh Roxanne. Berdasarkan prinsip animasi, ada empat prinsip yang digunakan sebagai referensi. *Staging* yang difokuskan pada pergerakan badan dan lengan tokoh Roxanne. *Exaggeration* dan *arcs* yang ditunjukkan pada pergerakan lengan. Lalu *slow in-slow out* pada pergerakan putar.

Tabel 3.7. Adegan menari pada animasi Reminiscene (2015)  
(Animasi Reminiscene 2015)

Video	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roxanne memutar badannya 180 derajat</li> <li>• Kedua tangan diayunkan ke atas dalam posisi <i>extension</i> untuk melepaskan diri dari debu</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roxanne mundur kebelakang.</li> <li>• Bagian batang tubuh Roxanne terdorong ke belakang begitu pula dengan leher dan lengan.</li> <li>• Batang tubuh berputar menghadap kamera diikuti dengan leher. Tangan kiri dalam posisi menekuk (<i>flexion</i>)</li> <li>• Tangan kiri diayunkan untuk menyingkirnya debu (<i>extension</i>)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinamika diterapkan saat mengayunkan tangan ke atas untuk menyingkirkan partikel debu.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Slow-in</i> dan <i>slow-out</i>, setiap kali Roxanne melakukan gerakan berputar</li> <li>• <i>Exaggerate</i> ditunjukkan ketika Roxanne menggunakan seluruh tubuhnya dan gerak tari untuk menyingkirkan debu.</li> <li>• <i>Arcs</i> ditunjukkan pada gerakan mengayunkan tangan dan putaran badan dari tubuhnya membentuk <i>circular trajectory</i></li> <li>• <i>Shot</i> ini men-<i>staging</i> setengah badan Roxanne,</li> </ul>





## 2. Tangled

Tangled menceritakan mengenai Rapunzel, seorang gadis dengan rambut sangat panjang yang dikurung dalam sebuah menara oleh seorang penyihir. Dalam *shot* ini diceritakan Rapunzel telah keluar dari menara karena bantuan tokoh lain, Flynn. Mereka kabur dan sampai pada alun-alun kota. Rapunzel yang baru pertama kali merasakan suasana kota merasa senang dan menari di tengah-tengah kerumunan banyak orang. Pergerakan yang ditunjukkan oleh Rapunzel adalah bagaimana tubuh berputar pada saat menari.

Gerak putar tubuh tokoh Rapunzel dapat dijadikan acuan berdasarkan teori prinsip animasi. Ada tiga prinsip animasi yang dipakai sebagai acuan pada gerakan ini. Pertama adalah *staging* setengah badan dan peletakan tokoh di tengah shot. Kemudian *follow through* dan *arcs* dari pergerakan lengan tokoh Rapunzel ketika yang mengikuti pergerakan batang tubuh ketika berputar

Tabel 3.7. Adegan menari pada animasi Tangled  
(Animasi Tangled)

Video	Keterangan
	<p>Putaran batang tubuh ke arah kiri dengan lengan dan leher mengikuti. Karena gerakan putaran ke arah kiri, menyebabkan lengan kiri pada posisi <i>flexion</i> dan lengan kanan pada posisi <i>extension</i>.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Follow through</i> dan <i>overlapping action</i> terlihat pada pergerakan lengan, leher, dan rambut yang mengikuti gerak putar batang tubuh dalam kecepatan yang berbeda</li> <li>• <i>Arcs</i> terlihat pada gerak lengan dan rambut yang</li> </ul>



	membentuk <i>trajectory</i> melingkar <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Staging</i> pada shot ini  hanya menunjukkan  setengah</li> </ul>
--	---

### 3. The Butterfly Circus

Menceritakan mengenai Will, seorang pria tanpa lengan dan kaki yang menjadi tontonan utama pada freak show. Iya menjadi bahan hinaan dan tidak bahagia dengan hidupnya. Lalu Will bertemu dengan Mendez seorang pemilik sirkus yang membantunya menemukan jati dirinya.

Tujuan menggunakan referensi tokoh Will sebagai referensi adalah untuk menunjukkan limitasi gerak dari orang dengan disabilitas. Mekanisme gerak tubuh yang terlihat pada shot ini adalah gerak pada leher, batang tubuh, dan bahu. Bahu tokoh Will naik pada frame 1 hingga 10 lalu turun mulai dari frame 15 sampai 24. Pergerakan bahu tersebut menunjukkan bahwa prinsip animasi arcs serta slow-in dan slow-out masih dapat diaplikasikan. Ada circular trajectory pada pergerakan bahu Will, karena gerakannya seperti melambai. Lalu apabila suatu objek dapat bergerak maka akan selalu ada slow-in saat memulai gerakan dan slow-out ketika gerakan berakhir.

Tabel 3.7. Adegan tokoh Will menggerakkan bahunya pada film The Butterfly Circus  
(Film The Butterfly Circus)





Video	Keterangan
	<p>Tokoh Will menggerakkan tulang bahunya naik turun untuk menunjukkan gerakan melambai</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Arcs</i></li> <li>• ditunjukkan pada pergerakan melambai pada bahu membentuk <i>circular trajectory</i></li> <li>• <i>Slow-in</i> dan <i>slow-out</i> ditunjukkan pada percepatan dan perlambatan gerakan melambai</li> </ul>

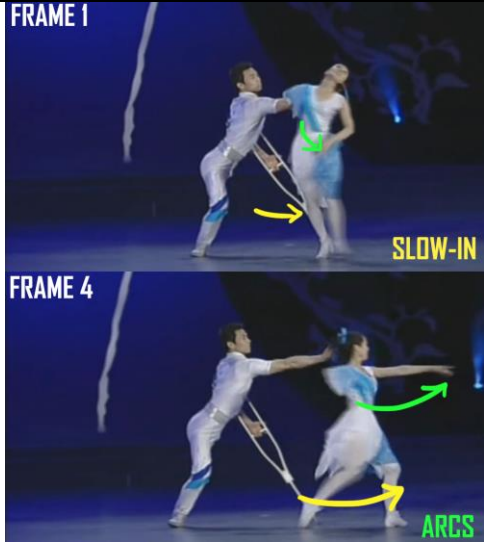
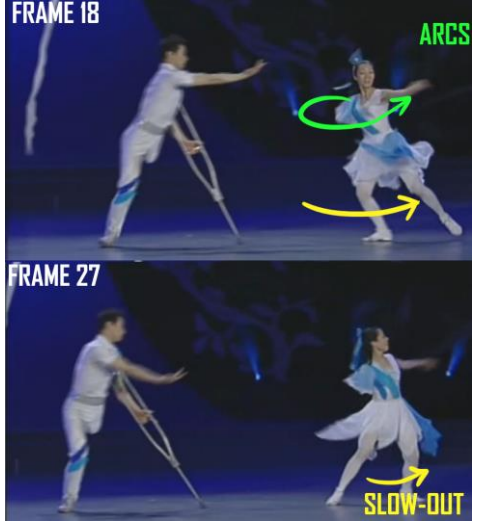
#### 4. Referensi Video She Without Arm, He Without Leg

Ma Li dan Zhai Xiaowei adalah pasangan penari dengan disabilitas. Ma Li tidak memiliki lengan kanan sementara Zhai Xiaowei tidak memiliki kaki kiri. Penulis memilih referensi ini untuk mengetahui bagaimana seorang penari dengan bagian tubuh yang tidak lengkap dapat menampilkan tarian yang bagus. Terutama pada Ma Li yang sama seperti Aruna, hanya memiliki satu lengan. Pada *shot* ini ditunjukkan gerakan Ma Li memutar tubuhnya dengan dibantu oleh Zhai Xiaowei. Tidak seperti tarian balet biasa, tangan kiri Ma Li tidak dapat berinteraksi dengan tangan kanannya. Sehingga Ma Li menitik beratkan gerakan pada tangan kirinya.

Berdasarkan gerak putar yang dilakukan oleh Ma Li, ada lima prinsip animasi yang dijadikan referensi untuk *shot* 58. Pertama *anticipation* sebelum melakukan gerak putar. *Follow through & overlapping action*, dan *arcs* ditunjukkan pada pergerakan lengan Ma Li ketika melakukan gerak putar. Kemudian *slow in-slow out* untuk menunjukkan perlambatan dan percepatan gerakan saat berputar. Terakhir adalah staging gerakan Ma Li untuk menunjukkan tangan dominannya (tangan kiri) dari arah gerak putar tubuhnya.

Tabel 3.7. Ma Ling menari tanpa lengan kanan  
(Video She Withour Arm, He Without Leg)

Video	Keterangan
<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 4</p> 	<p>Ma Li menapakan kaki kiri pada lantai lalu meregangkan lengan kiri sehingga membentuk posisi extension</p>
<p>FRAME 8</p>  <p>FRAME 18</p> 	<p>Ma Li menggunakan kaki kiri sebagai tumpuan lalu memulai gerak putar ke arah kiri. Panggul dan batang tubuh miring ke kiri sementara lengan dan kaki kiri direntangkan.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Anticipation</i> Ma Ling melakukan ancang-ancang pada <i>frame</i> 4, bersiap-siap untuk melakukan gerak putar.</li> <li>• <i>Arcs</i> Ma Ling meregangkan tangannya dari posisi <i>flexion</i> ke <i>extension</i> dan menunjukkan gerakan dengan <i>circular trajectory</i>.</li> <li>• <i>Slow-in</i> Gerakan putaran dimulai lambat dan kemudian mengalami percepatan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Arcs</i> Seluruh anggota tubuh berputar sehingga membentuk <i>circular trajectory</i>.</li> <li>• <i>Slow-out</i> Gerakan melambat ketika putaran tubuh akan berhenti</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Staging</i> Fullbody untuk menunjukkan tangan kirinya yang dominan saat melakukan gerak berputar</li> <li>• <i>Follow through</i> dan <i>overlapping action</i> Gerakan utama dari batang tubuh memicu gerakan lainnya pada lengan, kaki dan leher pada kecepatan yang berbeda</li> </ul>
--	---



### **3.8. Acuan Tari Garuda Nuswantara**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Widya Irene Khofiyah dari sanggar tari Widya Dhari di Sidoarjo pada tanggal 6 Juni 2018, Tari Garuda Nuswantara merupakan perwujudan dari sikap nasionalisme dalam melestarikan budaya Indonesia. Perwujudan tersebut dicapai dengan penggambaran burung garuda yang merupakan lambang Negara Kesatuan Republik Indonesia yaitu Garuda Pancasila. Tari ini berkembang di sekitar Jawa Timur dari satu kelompok ke kelompok yang lain dan akhirnya berkembang menjadi pertunjukan hiburan untuk masyarakat. Karena tari ini berkembang dan terpengaruh dari kelompok satu ke yang lain, menyebabkan koreografi yang ditunjukan sangat tergantung oleh koreografernya. Meskipun demikian Tari Garuda Nuswantara tetap memiliki gerakan khas yang sama yaitu gerakan burung garuda.

Tari Garuda Nuswantara merupakan tari kreasi, lebih spesifiknya tari kreasi yang merupakan perkembangan dari tradisi yang sudah ada sebelumnya. Hal ini ditunjukan dengan penggunaan tata rias, alat musik, dan busana yang khas dari Indonesia serta komposisi tarian kontemporer yang digunakan dalam koreografi tarian. Tari ini juga terinspirasi dari tari tradisional seperti Tari Saman, Tari Piring, dan Tari Merak.

Tari Garuda Nuswantara memiliki gerakan khas dimana penarinya menampilkan gerakan yang tegas, berwibawa, dengan tatapan mata tajam. Gerakan tangan penari patah-patah dengan langkah kaki yang menapak dengan kuat. Meskipun begitu tidak semua gerakan yang ditampilkan patah-patah, ada

kalanya gerakan tari terlihat lincah, tangkas, dan sedikit erotis. Tarian Garuda Nuswantara menunjukkan ragam gerak yang bervariasi untuk memberikan kesan yang lebih merakyat kepada penonton. Meskipun begitu, gerakan tari dalam Tari Garuda Nuswantara tetap didasari oleh gerakan dari burung garuda.

Tari Garuda Nuswantara merupakan tari kreasi sehingga busana yang dikenakan tidak selalu sama. Tetapi karena tari ini merupakan perkembangan dari tari tradisional dan berdasarkan burung garuda maka ada beberapa busana yang cenderung digunakan dalam setiap pentas. Busana yang dikenakan dalam tari ini adalah batik pesisiran atau batik yang diproduksi di luar daerah Solo dan Yogyakarta yang menjuntai hingga ke lutut. Untuk bagian tubuh atas mengenakan kaos lengan  $\frac{1}{4}$ , mekak hitam untuk menutup bagian dada, dan stagen yang diikat di pinggang. Pada bagian bawah tubuh mengenakan rapek untuk menutupi bagian pinggang hingga lutut. Properti dan aksesoris yang dikenakan berupa mahkota garuda, sayap, gelang, dan gongseng.

Tata rias dalam Tari Garuda Nuswantara menggunakan perpaduan warna kontras millennium. Untuk alis dapat dibuat lebih tebal untuk dapat lebih menyerupai ketegasan burung garuda. Alis dengan ketebalan normal juga dapat diaplikasikan tergantung kebutuhan pentas. Make-up yang digunakan sedikit tebal dengan *lipstick* warna merah. Penggunaan Make-up dan *lipstick* yang sedemikian rupa berguna untuk menunjukkan kontras antara muka dan bibir.

Secara teknis Tari Garuda Nuswantara dapat dipentaskan oleh satu orang tetapi biasanya dipertunjukkan oleh 2 orang penari atau lebih. Desain lantai dan

atas yang digunakan dalam Tari Garuda Nuswantara adalah garis lengkung kedepan. Untuk iringan musik tari ini menggunakan bonang barung dan bonang penerus, saron, gambang, gender, slentem siter, seruling, seruling, kethuk, kenong, dan gong. Desain dramatik yang digunakan dalam Tari Garuda Nuswantara adalah kerucut ganda artinya untuk mencapai klimaks, tari harus melewati tahapan-tahapan terlebih dahulu. Tari Garuda Nuswantara menceritakan mengenai kehidupan burung garuda karena itu gerakan dalam tari menyerupai burung yang sedang terbang dan mengibaskan sayap. Tema untuk tarian ini adalah pantomime atau kehidupan karena menceritakan tentang kehidupan burung garuda.



Gambar 3.8. Tari Garuda Nuswantara  
(sumber: dokumentasi pribadi)


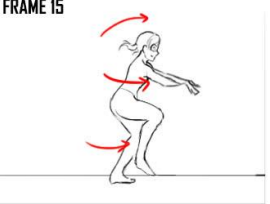
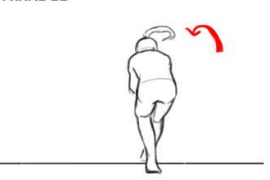
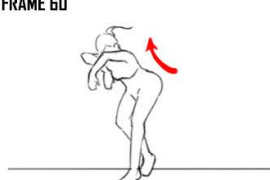
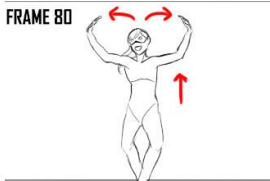
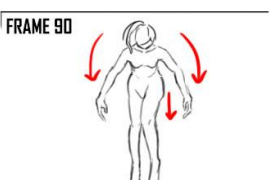





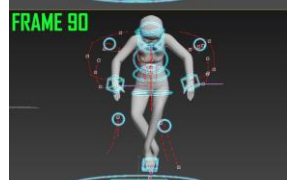



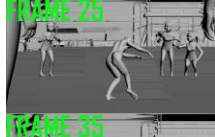





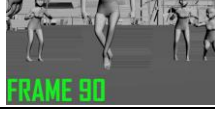
### **3.9. Proses Perancangan**

#### **3.9.1. Scene 7 shot 41**

Penulis mengobservasi gerakan berputar dan melompat dalam tarian Garuda Nuswantara untuk merancang gerak pada *shot* 41. Observasi dilakukan dengan menggunakan video referensi untuk merancang gerak baru yaitu gerak berputar dan mengayunkan lengan seperti mengepakkan sayap. Video referensi juga digunakan untuk mengatur timing dan pose ketika tokoh Aruna berputar dan melompat.

Perancangan pada shot 41 adalah perancangan gerak putar tokoh Aruna dalam keadaan tubuh lengkap. Berdasarkan prinsip animasi *staging* pergerakan tubuh Aruna dirancang untuk terlihat secara keseluruhan (*fullbody*) agar dapat menunjukkan anggota tubuh Aruna yang lengkap. Kemudian berdasarkan prinsip komposisi tari desain pose, perancangan pose yang ingin ditunjukkan adalah pose mengepakkan sayap yang dapat dilakukan ketika Aruna memiliki kedua tangan .

Tabel 3.9.1. Proses perancangan *scene 7 shot 41* yang pertama  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa <i>pose-to-pose</i>	3D <i>Step Mode</i>	<i>Final Smooth</i>
<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 7</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 25</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 50</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 70</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 

Berdasarkan teori gerak tubuh oleh Bridgman (2011) pergerakan tokoh Aruna di *breakdown* sebagai berikut. Pada *frame* pertama Aruna berdiri dengan kaki kiri sebagai tumpuan, ia mengangkat kaki dan tangan kanannya. Lengan kanan kanan dalam posisi *flexion* sementara lengan kiri dalam posisi *extension*. Batang tubuh condong ke kiri karena tumpuannya di kiri dan kepala didongakan ke atas. Pada *frame* 15 kedua lengan dalam keadaan *extension* dan diposisikan menyilang, kaki kanan masih tetap diangkat, lalu batang tubuh menekuk ke dalam. Pada *frame* ini badan sudah berputar 90 derajat. Pada *frame* 35 badan sudah berputar 180 derajat, kaki kanan sudah menapak tanah, dan batang tubuh lebih menekuk lagi ke dalam.

Pada *frame* 60 badan sudah berputar lebih dari 270 derajat, batang tubuh mulai diregangkan kembali, dan kedua lengan yang masih menyilang sekarang dalam posisi *flexion*. Pada *frame* 80 batang tubuh kembali tegak, kedua kaki menekuk, dan kedua tangan yang sebelumnya menyilang diregangkan dan dibuka ke arah atas seperti mengembangkan sayap. Pada *frame* 90 melompat dengan tumpuan kedua kakinya, mengayunkan kedua lengannya ke bawah seperti mengepakkan sayap, dan membungkukan punggungnya.

Penulis menggunakan beberapa prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) dalam merancang gerakan *shot* 41. Prinsip *anticipation* dapat di temukan pada *frame* 80, pose merentangkan sayap dengan kuda-kuda merupakan adegan-adegan dari gerakan berikutnya yaitu melompat. *Staging* pada *shot* ini menunjukkan *fullbody* Aruna, tujuannya adalah untuk memperlihatkan kelengkapan tubuh Aruna. Prinsip *follow through* dan *overlapping action* dapat dilihat pada kedua lengan, kaki kanan, dan leher. Bagian tubuh tersebut mengikuti

pergerakan utama pada batang tubuh namun dalam kecepatan yang berbeda. Prinsip *arcs* diaplikasikan dengan merancang *circular trajectory* pada setiap gerakan di dalam *shot* terutama pada bagian lengan. Prinsip *slow-in* dan *slow-out* dari *frame* 1 hingga 60, perlambatan pada *frame* 60 disebabkan oleh rapatnya *spacing* antar *frame*. Prinsip *timing* diaplikasikan pada *frame* 1 hingga 60, jumlah *frame* antara *keyframe* satu dan yang lainnya semakin bertambah dan memberikan kesan melambat. *Frame* 80 hingga 90 menggunakan *frame* yang sedikit untuk memberikan kesan gerak cepat. Prinsip *exaggeration* diaplikasikan dengan memperluas *circular trajectory* pada *frame* 60 hingga 90.

Penulis mengaplikasikan beberapa komposisi tari oleh La Mery (1986) pada *shot* ini. Desain atas atau pose yang ingin ditunjukkan dari *shot* ini adalah pose kepakan sayap. Konsep awal dari gerakan ini adalah menirukan garuda sehingga pose dirancang sedemikian rupa pada *frame* 80. Dalam desain dramatik dari keseluruhan gerak tari pada animasi “Light Up” *shot* 41 merupakan bagian pembuka. Komposisi dinamika ditambahkan pada *frame* 80 hingga 90. Kesan yang ingin ditambahkan adalah cekatan dan kuat maka dengan *spacing* yang lebar dan jumlah *frame* yang sedikit ayunan kedua tangan Aruna dapat menunjukkan kesan tersebut.


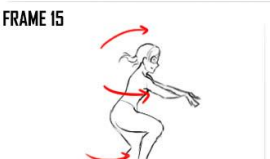


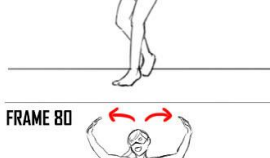

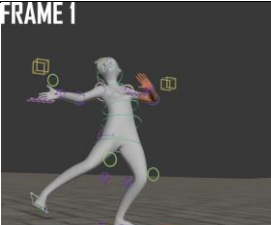


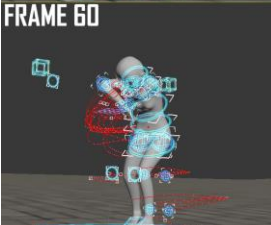

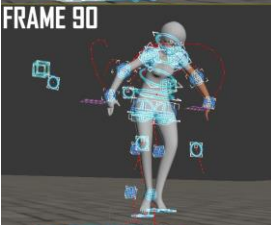






Acuan yang digunakan pada *shot* ini adalah animasi “Ballerina” dan gerak berputar lalu melompat oleh narasumber. Penulis mengambil referensi *staging* dan *exaggeration* dari animasi “Ballerina”. *Shot* dimana Félicie menari dengan Aruna menari memiliki latar tempat yang mirip. Keduanya dikerumuni oleh orang-orang sehingga *staging* yang tepat adalah ditengah-tengah orang-orang tersebut. *Shot*

pada animasi “Ballerina” juga menunjukkan *fullbody* dari Félicie sama seperti *Shot* 41 animasi “Light Up”. *Shot* dimana Félicie menari, dipenuhi dengan *exaggeration*. Gerakan lengan dan kaki Félicie banyak menunjukkan posisi *extension*, gestur badannya dibusungkan, dan kepalanya seringkali didongakkan ke atas. Hal tersebut menunjukkan bahwa gerakan dari Félicie sudah di paksakan hingga limitasi badannya.

Karena merupakan rancangan gerak tubuh dari tari Garuda Nuswantara, acuan gerak diambil dari narasumber. Konsep yang ingin diambil referensi ini adalah gerakan dari burung Garuda. Maka gerak melompat lalu berputar dijadikan acuan untuk *shot* 41. Ada dua gerakan utama pada *shot* ini, pertama adalah putaran tubuh dan yang kedua adalah lompat dengan merentangkan lengan. Penulis menggunakan gerak putaran tubuh dengan menambahkan gerak menyilang pada kedua lengan. Pada gerakan melompat, penulis mengubah gerak merentangkan lengan menjadi mengayunkan lengan ke bawah. Tujuannya adalah untuk menambahkan kesan yang lebih kuat dan gagah tanpa menghilangkan representasi sayap garuda.



Tabel 3.9.1. Proses perancangan *scene 7 shot 41* yang kedua  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa <i>pose-to-pose</i>	3D <i>Step Mode</i>	<i>Final Smooth</i>
<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 15</p>  <p>FRAME 35</p>  <p>FRAME 60</p>  <p>FRAME 80</p>  <p>FRAME 90</p> 

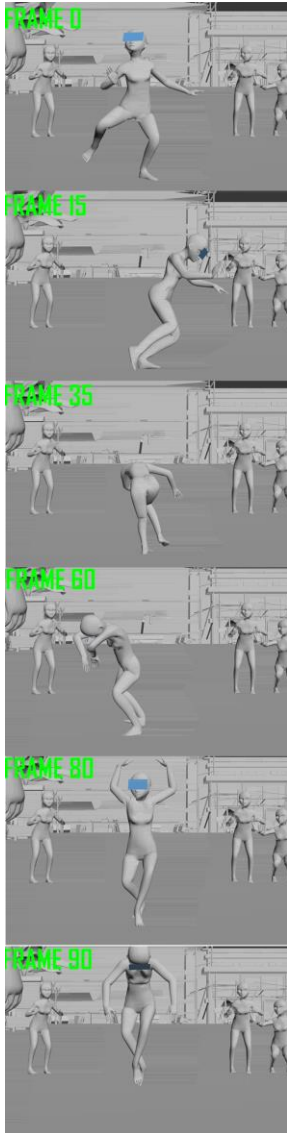

Berbeda dengan perancangan pertama dan berdasarkan prinsip gerak tubuh oleh Bridgman (2011), pada *frame* pertama posisi lengan kanan Aruna dalam keadaan *extension* sementara lengan kirinya berada dalam keadaan *flexion*. Lalu batang tubuh lebih dicondongkan ke kiri untuk memperluas *circular trajectory* putaran badan. Pada *frame* 15 kaki kanan Aruna akan menapak ke tanah berbeda dengan perancangan pertama dimana kaki kanan Aruna tidak menapak tanah hingga *frame* 60.

Pada *frame* 35 Aruna sudah berputar 90 derajat, kaki kanan menjadi tumpuan sehingga ia dapat memutar kaki kirinya. Batang tubuh dibungkukkan dan pinggul dinaikan. Pada *frame* 60 kaki kiri kembali menjadi tumpuan Aruna untuk berputar sehingga ia dapat mengangkat kaki kanannya. Kemudian kedua lengan menyilang dalam posisi *flexion* sama seperti pada perancangan pertama. Pada *frame* 80 batang tubuh diregangkan hingga menekuk keluar kemudian kedua lengan diregangkan ke atas seperti mengepakkan sayap. Pada *frame* 90 Aruna melakukan lompatan dengan kedua kakinya serta mengayunkan kedua tangannya ke bawah.

Prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) yang digunakan sama seperti pada perancangan pertama. Prinsip *anticipation* dapat ditemukan pada *frame* 80, kali ini ancang-ancang yang diberikan diperjelas dengan lebih diregangkannya batang tubuh Aruna. *Staging* yang digunakan sama yaitu *staging fullbody* untuk menunjukkan kelengkapan tubuh Aruna. Prinsip *follow through* dan *overlapping action* dapat ditemukan pada pergerakan kedua lengan, kaki, dan leher diikuti dengan prinsip *arcs* untuk membuat gerakan tarian

Aruna lebih natural. *Slow-in* dan *slow-out* dapat ditemukan pada *frame* pertama sampai 25, 25 hingga 60, dan 60 hingga 80. Prinsip exaggerate juga diterapkan pada *frame* 60 dimana *circular trajectory* gerak tubuh Aruna diperluas. Untuk prinsip komposisi tari oleh La Mery (1986), desain pose yang ingin ditunjukkan adalah pose kepakan sayap sementara dari desain dramatisnya *shot* ini merupakan bagian pembuka tarian.

Tabel 3.9.1. Perbandingan perancangan *scene 7 shot 41* yang pertama dan kedua  
(sumber: dokumentasi pribadi)

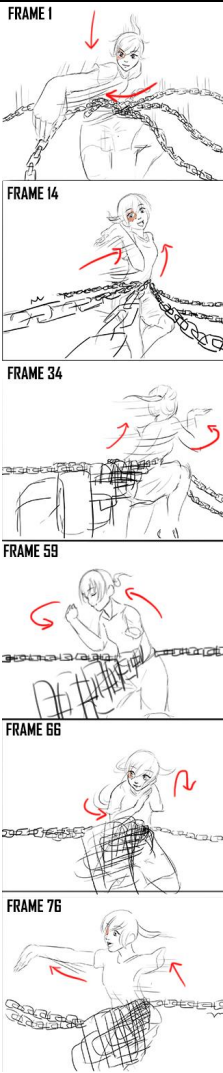
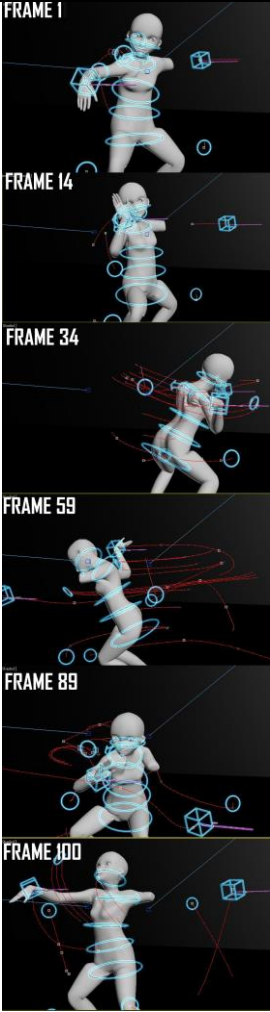
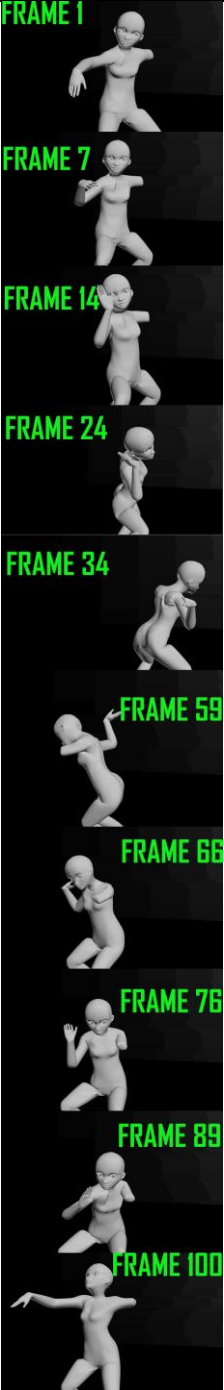
Percobaan Pertama	Percobaan Kedua
	

### **3.9.2. Scene 10 Shot 58**

*Shot 58* adalah *shot* dimana Aruna menari di dalam pikirannya tanpa lengan kiri. Gerak yang ingin dirancang pada *shot* ini adalah gerak berputar dan merentangkan tangan layaknya sayap. Penulis mengobservasi video referensi gerak berputar dan melompat yang sama dengan *shot 41* sebagai referensi timing dan pose terutama kaki yang dijadikan tumpuan saat Aruna berputar.

Perancangan pada *shot 58* ini adalah perancangan gerak tokoh Aruna ketika ia tidak memiliki lengan kiri. Berdasarkan prinsip animasi *staging* pergerakan yang ditunjukkan pada *shot 58* difokuskan pada perputaran batang tubuh dan follow through & overlapping action dari pergerakan lengan kanan Aruna. Berdasarkan prinsip komposisi tari desain pose, pose yang dirancang pada *shot* ini adalah pose merentangkan sayap yang dapat dicapai dengan satu lengan saja.

Tabel 3.9.2. Proses perancangan *scene 10 shot 58* yang pertama  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa <i>pose-to-pose</i>	3D <i>Step Mode</i>	<i>Final Smooth</i>
		

Berdasarkan teori gerak tubuh oleh Bridgman (2011) pergerakan tokoh Aruna di *breakdown* sebagai berikut. Pada *frame* pertama Aruna mengayunkan lengan kanannya hingga mencapai posisi *extension* sejajar dengan bahu. Panggul bergerak turun kebawah menyebabkan kaki menekuk. Batang tubuh membungkuk kedepan sementara leher menggerakkan kepala menghadap ke lengan kanan. Pada *frame* 14 Aruna memulai gerakan memutar lagi dengan kaki kiri sebagai tumpuan. Karena tidak memiliki lengan dan tangan kiri lagi, gerakan menyilangkan lengan tidak lagi di gunakan, diganti dengan memposisikan lengan kanan dalam keadaan *flexion* sejajar dengan muka.

Leher digerakan agar kepala tetap menghadap pada tangan kanan, sementara kaki kanan di angkat agar dapat melakukan putaran. Pada *frame* 34, kaki kanan telah menapak dan badan sudah berputar 90 derajat dari posisi aslinya. *Frame* 59 hingga 89 adalah perlambatan dan gerakan memutar. Pada *frame* 89 batang tubuh Aruna semakin ditekuk ke dalam, ia juga menyiapkan kuda-kuda untuk gerakan berikutnya. Pada *frame* 100 Aruna melangkah ke kanan, batang tubuh diregangkan dan dibusungkan, lalu lengan kanan diayunkan ke kanan dalam posisi *extension* sejajar dengan bahu.

Berikut adalah prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) yang diimplementasikan pada *shot* 58. Penerapan prinsip *anticipation* ada pada *frame* 89. Aruna membungkukan badan, menekuk lengan, memasang kuda-kuda, dan menolehkan kepalanya ke kanan untuk mempersiapkan gerakan berikutnya pada *frame* 100. *Staging* pada *shot* ini menampilkan badan sampai lutut untuk menunjukan pada audience bagaimana Aruna menari tanpa lengan kiri. Prinsip

*follow through* dan *overlapping action* dapat dilihat pada pergerakan kaki kanan, lengan kanan, dan leher yang mengikuti gerakan batang tubuh dalam kecepatan yang berbeda. Penerapan prinsip *arcs* ditunjukkan pada *circular trajectory* gerak lengan kanan, membungkuk dan meregangnya batang tubuh, dan kaki kanan. Prinsip *slow-in* dan *slow-out* ditunjukkan pada *frame* 34 hingga 89 dimana gerak putaran badan mulai melambat dan spacing antar *frame* semakin merapat. Prinsip *timing* diaplikasikan pada *frame* 34 hingga 89, menambah jumlah *frame* agar menimbulkan kesan lambat. Lalu pada *frame* 89 dan 100 menggunakan jumlah *frame* yang lebih sedikit untuk memberikan kesan gerak yang cepat. *Exaggeration* dilakukan pada *frame* 76 dimana batang tubuh dari Aruna lebih dibusungkan ke depan dan tangan di rentangkan dengan secara maksimal.

Penulis juga mengaplikasikan beberapa komposisi tari oleh La Mery (1986) pada rancangan gerak *shot* 34. Desain atas atau pose yang ingin dicapai pada *shot* ini adalah pose dimana Aruna memaksimalkan gerakan dari lengan kanannya. Pose tersebut ditunjukkan di pada *frame* 1 dan 100. Dari desain dramatiknya, posisi *shot* merupakan penurunan dari klimaks pada *shot* 45. *Shot* 58 merupakan gerakan terakhir sebelum gerak penutup pada perancangan gerak. Komposisi dinamika yang diaplikasikan adalah penambahan kecepatan gerakan lengan kanan pada *frame* 1 dan 100, menunjukkan kesan kuat, tegas, dan cekatan.

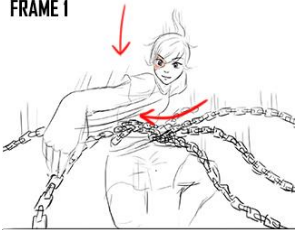



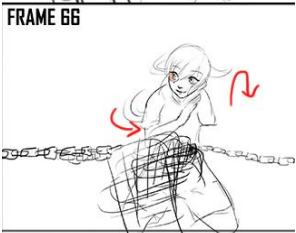
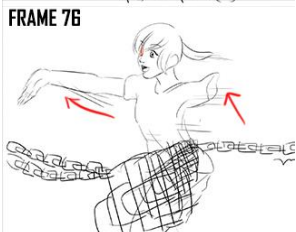
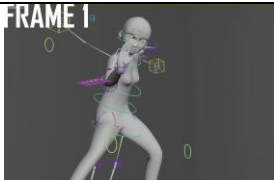



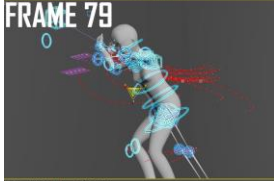



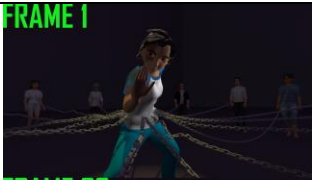







Acuan yang digunakan dalam *shot* ini adalah film” *Reminiscence*”, “*Tangled*”, dan “*The Butterfly Circus*”, sementara referensi gerakan dari narasumber dan video referensi “*She Without Arm, He Without Leg*”. *Shot* ini memiliki konsep yang sama seperti *shot* pada “*Reminiscence*” yaitu ingin



melepaskan diri. Dari shot acuan dapat dilihat Roxanne menggunakan banyak gerakan memutar agar ia dapat melepaskan diri sehingga gerakan yang digunakan pada *shot* 58 adalah gerakan memutar badan. Berbeda dengan shot “Reminiscence” Aruna tidak merasa takut dengan rantai yang mengikatnya malah sebaliknya ia menikmati gerakannya. *Shot* dimana karakternya melakukan gerak memutar dan menikmati gerakan tersebut dapat dilihat dari “Tangled”. Rapunzel memutar batang tubuhnya dan membiarkan kedua lengan mengikutinya, ia juga mendongakan kepalanya memberikan kesan menikmati. Acuan “The Butterfly Circus” menunjukkan bahwa ada mekanisme gerak pada lengan atas sehingga prinsip animasi *arcs* serta *follow through* dan *overlapping action* dapat diaplikasikan saat Aruna melakukan gerak berputar.

Acuan yang digunakan dari video referensi narasumber, adalah gerak berputar penari. Aruna menggunakan kaki kiri sebagai tumpuan dan memutar tubuh ke arah kiri. Pergerakan lengan kanan diganti dengan menekuk lengan kanan dengan tangan kanan sejajar dengan bahu. Acuan “She Without Arm, He Without Leg” yang digunakan adalah pergerakan tangan kiri Ma Li. Gerakan Aruna mengayunkan tangan kanannya ke arah kanan pada *frame* 100 sama seperti gerakan Ma Li mengayunkan tangan kiri ke arah kiri. Tujuannya adalah mengekspose dan memfokuskan audience pada pergerakan tangan yang lebih dominan.

Tabel 3.9.2. Proses perancangan *scene 10 shot 58* yang kedua  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa <i>pose-to-pose</i>	3D <i>Step Mode</i>	<i>Final Smooth</i>
<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 14</p>  <p>FRAME 34</p>  <p>FRAME 59</p>  <p>FRAME 66</p>  <p>FRAME 76</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 20</p>  <p>FRAME 34</p>  <p>FRAME 54</p>  <p>FRAME 79</p>  <p>FRAME 95</p>  <p>FRAME 100</p>  <p>FRAME 112</p> 	<p>FRAME 1</p>  <p>FRAME 20</p>  <p>FRAME 34</p>  <p>FRAME 43</p>  <p>FRAME 54</p>  <p>FRAME 79</p>  <p>FRAME 95</p>  <p>FRAME 112</p> 

Berbeda dengan perancangan pertama pada *scene 10 shot 58* ada tambahan gerakan untuk memperhalus *continuity* dengan shot sebelumnya. Berdasarkan prinsip gerak tubuh oleh Bridgman (2011), pada *frame* pertama posisi lengan kanan Aruna pada posisi *flexion* sementara batang tubuh dicondongkan ke kiri. Pada *frame 20* Aruna mengayunkan lengan kanannya ke bawah seiringan dengan meregangka batang tubuhnya ke belakang. Pada *frame 54* Aruna sudah memulai gerakan berputar dengan kaki kiri sebagai tumpuan, batang tubuh dicondongkan ke kanan sementara lengan kanan dalam posisi *extension*. Pada *frame 79* Aruna menggunakan kaki kanannya untuk melakukan putaran sementara lengan kanannya kembali dalam posisi *flexion*. Pada *frame 100* Aruna membungkukkan badannya untuk bersiap-siap merentangkan tangan kanannya. Pada *frame 112* Aruna meregangkan batang tubuhnya dan mendorong pinggulnya kedepan lalu meregangkan tangan kanannya.

Prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981) yang diimplementasikan dalam perancangan gerak *scene 10 shot 58* yang pertama adalah *anticipation* pada *frame 95-100* menunjukkan ancang-ancang untuk merentangkan tangannya. *Follow through* dan *overlapping action* ditunjukkan pada pergerakan lengan kanan dan kiri, kaki dan kepala. *Slow-in* dan *slow-out* juga *timing* ditunjukkan pada *frame 20-100* dimana gerakan putaran Aruna melambat. Penggunaan prinsip *arcs* diaplikasikan pada semua gerakan dalam shot terutama pada lengan kanan sementara prinsip *exaggeration* diimplementasinya dengan memperluas *circular trajectory* terutama pada *frame 100-112*. Lalu *staging* yang digunakan adalah *staging* setengah badan untuk memfokuskan

penonton para pergerakan lengan kanan Aruna. Berdasarkan komposisi tari oleh La Mery (1986), *shot* ini memiliki desain pose merentangkan sayap dan menurut desain dramatiknya merupakan penurunan klimaks tari. *Shot* ini memiliki komposisi dinamika yang menunjukkan kesan kuat, tegas, dan cekatan pada shot 95-112.

Tabel 3.9.2. Perbandingan perancangan *scene 7 shot 41* yang pertama dan kedua  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Percobaan Pertama	Percobaan Kedua
	